

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam skripsi penciptaan ini mengenai *Mimpi Nirbita* Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Buku cerita bergambar *Mimpi Nirbita* ini merupakan karya ilustrasi yang menceritakan petualangan alam mimpi seorang anak bernama Nirbita. Dalam perjalanan mimpinya, Nirbita bisa memetik beberapa pelajaran yang mampu ia terapkan di dunia nyatanya. Amanat yang disampaikan dalam cerita bergambar ini adalah tentang pendidikan karakter.
2. Penulis membuat karya ilustrasi dengan teknik digital. Karya yang dibuat berukuran 21 x 26 cm dengan jumlah 40 halaman. Ilustrasi adegan berjumlah 32 halaman, ditambah dengan halaman pelengkap yakni sampul depan dan belakang, sampul dalam, kolofon, dan halaman glosarium berisi pengetahuan tentang binatang yang berada di dalam cerita.

Segmentasi pembaca ditujukan untuk anak berusia 8-12 tahun.

3. Pengembangan gagasan cerita bergambar *Mimpi Nirbita* ini berasal dari berbagai macam aspek, baik internal maupun eksternal. Aspek internal, yakni pengalaman mimpi penulis di waktu kecil yang masih teringat dan mempunyai dampak hingga penulis dewasa, tentang pendidikan karakter yang diajarkan orang tua melalui dongeng. Aspek eksternal, yakni dengan membaca buku cerita bergambar, menonton film, dan mengunjungi toko buku dalam jaringan (*online*) maupun luar jaringan (*offline*).
4. Gaya ilustrasi yang dipakai oleh penulis adalah kartun.
5. Pola penuturan teks dari narasi cerita menggunakan sudut pandang orang ketiga. Penulis menceritakan apa saja yang terkait dengan tokoh utama dan menjadi dalang dari cerita yang disampaikan. Penulis menggunakan kata rujukan “dia” atau “ia” atau nama tokoh dan juga mereka “jamak”.
6. Pemilihan sudut pandang di dalam cerita bergambar ini sangat beragam. Namun, yang lebih dominan adalah sudut pandang *eye level*. Jarak pandang yang digunakan juga

bermacam-macam, tetapi yang mendominasi adalah *medium shot* dan *long shot*, penulis cukup banyak menyoroti lingkungan atau *setting* cerita.

7. Warna yang digunakan oleh penulis adalah warna-warna komplementer, seperti merah dan hijau, ungu dan kuning. Hal ini dipilih untuk memudahkan menentukan fokus utama atau *center of interest* setiap halamannya.

B. Saran

Mendidik anak merupakan peran penting orang tua dan guru. Walaupun begitu, para pendidik butuh bantuan guna menunjang proses mendidik, salah satu media yang membantu pembelajaran adalah buku cerita bergambar, terutama buku cerita yang mengandung pesan-pesan pendidikan karakter. Buku cerita bergambar *Mimpi Nirbita* merupakan persembahan penulis bagi para pengajar yang ingin memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Mengambil tema mimpi dan menggabungkannya dengan amanat pendidikan karakter dirasa menjadi komposisi yang pas untuk dijadikan sebuah gagasan utama. Kemudian penulis memilih teknik pewarnaan digital sebagai perwujudan visualisasi. Semoga skripsi penciptaan ini bisa menjadi bahan pembelajaran yang baik dalam segi penulisan, ilustrasi, maupun pendidikan karakter anak.

Penulis mempunyai beberapa saran yang diharapkan dapat menumbuhkan minat bagi beberapa pihak, yakni:

1. diharapkan bagi orang tua, pendidik, dan kita semua, bisa menerapkan pendidikan yang menyenangkan, tidak hanya bertolak pada ukuran nilai kognitif tetapi juga memperhatikan pendidikan karakter dan moral anak. Semoga budaya mendongeng bisa terus dilestarikan seiring dengan lahirnya media-media yang menyenangkan;
2. bagi Departemen Seni Rupa dan Desain, semoga skripsi ini dapat menjadi bahan kajian pembelajaran untuk rumpun desain. Bisa menjadi pemantik untuk berkreasi buku cerita bergambar yang lebih baik;
3. bagi para ilustrator, penulis berharap untuk bisa lebih mengkaji pesan dan amanat yang disampaikan sebelum memvisualisasikannya. Narasi dan ilustrasi merupakan sebuah kesatuan yang utuh dan keduanya menunjang keberhasilan sebuah buku cerita bergambar;

4. bagi para peneliti selanjutnya, semoga bisa membedah tema dan gagasan yang lebih menarik dan luar biasa, dan meneliti semua aspek lebih matang agar penciptaan mempunyai manfaat dalam cakupan yang luas.